

**LAMPIRAN**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IHSAN**

**Alamat : Jetis, Kragilan, Mojosongo, Boyolali**

**Kode Pos: 57323, TERAKREDITASI B**

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Nurul Ihsan Jetis, Kragilan, Mojosongo, Boyolali menyatakan bahwa, mahasiswa dibawah ini:

Nama : MURNININGSIH

NIM : L200080160

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Komunikasi dan Informatika

Telah melaksanakan penelitian di MI Nurul Ihsan Jetis, Kragilan, Mojosongo, Boyolali sebagai bahan untuk menyusun skripsi dengan judul "Media Bermain Interaktif Huruf Hijaiyah berbasis Macromedia Flash 8" pada bulan Maret 2012.

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kragilan, 15 Maret 2012

Kepala MI Nurul Ihsan



Widoyo, S.Ag

NIP.195509081980031005

## **DAFTAR SCRIPT**

### **1. Script awal program**

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
stop();
```

### **2. Script Tombol Tentang**

```
on (rollOver) {  
    tentang._visible = true;}  
on (rollOut) {  
    tentang._visible = false;}
```

### **3. Script Tombol Mengenal Huruf Hijaiyah**

```
on (release){  
    loadMovieNum("materi1.swf", 0, "POST");}
```

### **4. Script Tombol Bermain Huruf Sambung**

```
on (release){  
    loadMovieNum("sambung1.swf", 0, "POST");}
```

### **5. Script Tombol Bermain Kosakata Arab**

```
on (release){  
    loadMovieNum("game3_1.swf", 0, "POST");}
```

### **6. Script Tombol Keluar**

```
on(release){  
    yakin_keluar._visible = true;  
    ya_keluar._visible = true;  
    tidak_keluar._visible = true;  
    mengenal.enabled = false;  
    sambung.enabled = false;  
    kosakata.enabled = false;}
```

### **7. Script Tombol Ya Keluar**

```
on(release){  
    ya_keluar._visible = false;
```

```
fscommand("quit","");}
```

## **8. Script Tombol Tidak Keluar**

```
on (press) {  
    tidak_keluar._visible = false;  
    yakin_keluar._visible = false;  
    ya_keluar._visible = false;  
    mengenal.enabled = true;  
    sambung.enabled = true;  
    kosakata.enabled = true;}
```

## **9. Script Tombol Nilai**

```
on (rollOver) {  
    highscore_clip = attachMovie("highscore_clip",  
    "highscore_clip"+_root.getNextHighestDepth(),  
    _root.getNextHighestDepth(), {_x:300, _y:100});  
    highscore_clip.onEnterFrame = function() {  
        if (this._currentframe == 20) {  
            removeMovieClip(this);}  
        level1_1.onPress = function () {  
            removeMovieClip(highscore_clip);} };}  
on (rollOut) {  
    removeMovieClip(highscore_clip);}
```

## **10. Tombol Cara Bermain**

```
on(press){  
    caraber2 = new Sound();  
    caraber2.attachSound("carabermain_suara");  
    caraber2.start(0, 1);  
    carabermain1 = attachMovie("carabermain1",  
    "carabermain1"+_root.getNextHighestDepth(),  
    _root.getNextHighestDepth(), {_x:300, _y:100});  
    carabermain1.onEnterFrame = function() {  
        if (this._currentframe == 20) {
```

```
removeMovieClip(this);}
level1_1.onPress = function () {
removeMovieClip(caraberman1);} };
```

#### **11. Script Tombol Materi**

```
on (press) {
    loadMovieNum("materi1.swf", 0, "POST");}
```

#### **12. Script Tombol Menu**

```
on (release){
    loadMovieNum("menutama.swf", 0, "POST");}
```

#### **13. Script Tombol Level**

```
on (release) {
    jumlah_frame--;
    gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);}
```

#### **14. Script Tombol Ulangi**

```
on (press){
    Stop = false;
    Pause = false;
    soal_ro.stop();
    themesong.stop();
    posisi = Math.floor(themesong.position/1000);
    Pause = true;
    klik = new Sound();
    klik.attachSound("ro");
    klik.start(0,1);
    if (Pause && !Stop) {
        themesong.start(posisi,1);
        Pause = false;}}
```

#### **15. Script Tombol Kembali**

```
on (release) {
    gotoAndStop(1);
    stopAllSounds();}
```

## **16. Script Mengenal Huruf Hijaiyah**

```
stop();
soal_ro = new Sound();
soal_ro.attachSound("soal_ro");
soal_ro.start(0, 1);
score=score;
bicara2._visible = true;
pesan_benar._visible = false;
pesan_salah._visible = false;
btn_lanjutbenar._visible = false;
btn_lanjutsalah._visible = false;
    musik = new Sound();
    variable musik
    musik.attachSound("masihsalah");
    lagu = new Sound();
    variable musik
    lagu.attachSound("kamupintar");
    atas = new Sound();
    atas.attachSound("over");
    repeat1.onRollOver = function() {
        atas.start(0, 1);};
jumlah = 29;
for (i=1; i<=29; i++) {
    _root["target"+i].onPress = function() {
        bicara2._visible = false;
        if (this._currentframe == 1) {
            salah = attachMovie("salah", "salah"+_root.getNextHighestDepth(),
            _root.getNextHighestDepth(), {_x:110, _y:80});
            salah.onEnterFrame = function() {
                if (this._currentframe == 20) {
                    removeMovieClip(this);}};
```

```
sedih = attachMovie("sedih", "sedih"+_root.getNextHighestDepth(),
_root.getNextHighestDepth(), {_x:880, _y:50});
    sedih.onEnterFrame = function() {
        if (this._currentframe == 20) {
            removeMovieClip(this);}
        jumlah--;    }
bener.onPress = function() {
    repeat1.enabled = false;
    lagu.start(0,1);
    bicara2._visible = false;
    if (jumlah == 29) {
        score += 10; }
    if (jumlah == 28) {
        score += 9;    }
    if (jumlah == 27) {
        score += 8; }
    {
benar = attachMovie("benar", "benar"+_root.getNextHighestDepth(),
_root.getNextHighestDepth(), {_x:110, _y:80});
    benar.onEnterFrame = function() {
        if (this._currentframe == 20) {
            removeMovieClip(this);}
senang = attachMovie("senang", "senang"+_root.getNextHighestDepth(),
_root.getNextHighestDepth(), {_x:880, _y:50});
    senang.onEnterFrame = function() {
        if (this._currentframe == 20) {
            removeMovieClip(this);}
    pesan_benar._visible = true;
    btn_lanjutbenar._visible = true;}
Play = false;
```

### **17. Script Waktu**

```
fps = fps;
detik = detik;
menit = menit;
onEnterFrame = function () {
    if (detik<10) {
        second = "0"+detik;
    } else {
        second = detik;}
    if (menit<10) {
        minute = "0"+menit;
    } else {
        minute = menit;}
    fps++;
    if (fps == 20) {
        fps = 0;
        detik += 1;}
    if (detik == 60) {
        detik = 0;
        menit += 1;}
    if (this._currentframe == 12) {
        delete this.onEnterFrame;}};
```

### **18. Script untuk Highscore**

```
stop();
Selection.setFocus("nama");
nama = "";
skor = score ;
minute = menit ;
second = detik ;
function simpanScore(score, player, minute, second) {
    DataSkor = SharedObject.getLocal("masukkanSkor");
```



```
if (!DataSkor.data.pemain) {
    DataSkor.data.pemain = new Array();
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:0, namanya:"None",
minutenya:0, secondnya:0});
    DataSkor.data.pemain.push({ skornya:score, namanya:player,
minutenya:menit, secondnya:detik});
    DataSkor.flush();}
ok.onRelease = function() {
    simpanScore(skor, nama, minute, second);
    gotoAndStop(13);}
```

## **19. Script Tombol Lanjut Benar dan Tombol Lanjut Salah pada Game**

### **Mengenal Huruf Hijaiyah**

```
on (release) {  
    if (jumlah_frame>=0) {  
        jumlah_frame--;  
        gotoAndStop(array_frame[jumlah_frame]);}  
    if (jumlah_frame<0) {  
        gotoAndStop(12);}}
```

## **20. Script Random Frame**

```
stop();  
score= 0;  
fps = 0;  
detik = 0;  
menit = 0;  
total_frame = 11;  
array_frame = [];  
for (i=2; i<=total_frame; i++) {  
    array_frame.push(i);}  
array_frame.sort(function () {  
    return random(2) ? 1 : -1;});  
jumlah_frame = array_frame.length;  
function mainkanMusik() {
```

## **21. Script Invisible Button Benar Pada Game Bermain Kosakata Arab**

```
on (release) {  
    btn_invisible1_1._visible = false;  
    btn_invisible1_2._visible = false;  
    btn_invisible1_3._visible = false;  
    btn_invisible1_4._visible = false;  
    score += 10;
```

```
        benar = attachMovie("benar",  
        "benar"+_root.getNextHighestDepth(), _root.getNextHighestDepth(),  
        {_x:110, _y:80});  
        senang = attachMovie("senang",  
        "senang"+_root.getNextHighestDepth(), _root.getNextHighestDepth(),  
        {_x:880, _y:50});  
        pesan_benar._visible = true;  
        lanjut_benar._visible = true;
```

## **22. Script Drag and Drop**

```
stop();  
score=score;  
salah=0;  
berhasil=0;  
jawaban_salah._visible = false;  
xawal1 = obyek1._x;  
yawal1 = obyek1._y;  
jumlah=3;  
obyek1.onPress = function() {  
    this.startDrag();};  
obyek1.onRelease = function() {  
    this.stopDrag();  
    score=score;  
    jumlah=jumlah;  
    berhasil=berhasil;  
    salah=salah;  
    if (eval(this._droptarget) == target1) {  
        this._x = _root.target1._x;  
        this._y = _root.target1._y;  
        this.enabled = false;  
        benar_target1_1._visible = true;  
        berhasil+=1;}  
    }
```

```
else if (eval(this._droptarget) == target2) {
    this._x = _root.target2._x;
    this._y = _root.target2._y;
    this.enabled = false;
    salah_target1_2._visible = true;
    salah+=1;}
else if (eval(this._droptarget) == target3) {
    this._x = _root.target3._x;
    this._y = _root.target3._y;
    this.enabled = false;
    salah_target1_3._visible = true;
    salah+=1;}
else {
    this._x = xawal1;
    this._y = yawal1;}
```

### **23. Script Invisible Button Salah Pada Game Bermain Kosakata Arab**

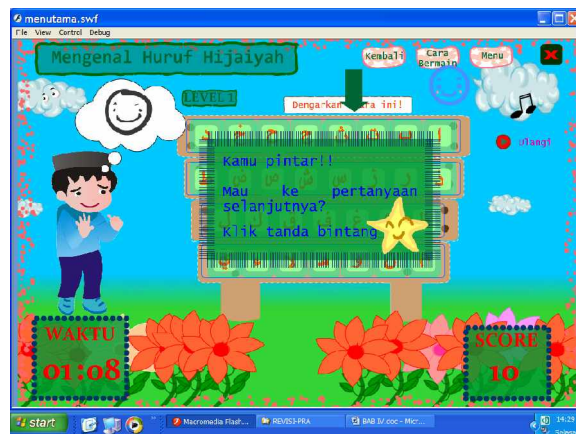
```
on (release) {
    score += 0;
    salah = attachMovie("salah", "salah"+_root.getNextHighestDepth(),
    _root.getNextHighestDepth(), {_x:110, _y:80});
    sedih = attachMovie("sedih",
    "sedih"+_root.getNextHighestDepth(), _root.getNextHighestDepth(),
    {_x:880, _y:50});
    pesan_salah._visible = true;
    lanjut_salah._visible = true;
    jawab_salah = new Sound();
    jawab_salah.attachSound("suara_salah");
    jawab_salah.start(0,1);}
```

## DAFTAR GAMBAR

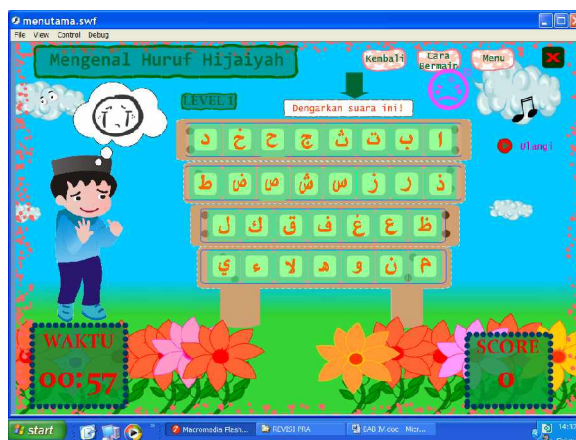
### 1. Halaman keluar



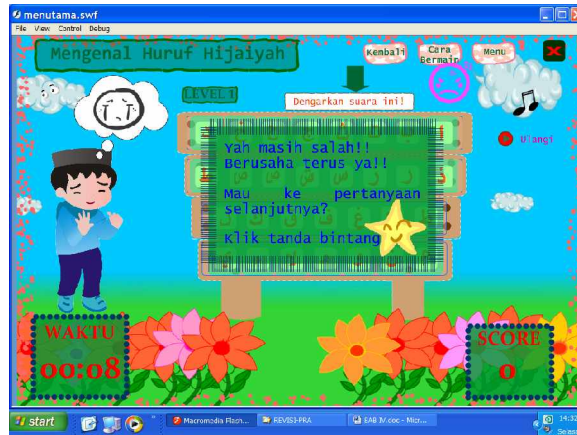
### 2. Tampilan ketika Jawaban Benar pada Game Mengenal Huruf Hijaiyah



### 3. Tampilan ketika Jawaban Salah pada Game Mengenal Huruf Hijaiyah



4. Tampilan ketika Menjawab Salah 3 Kali pada Game Mengenal Huruf Hijaiyah



5. Tampilan ketika Jawaban Benar pada Game bermain Huruf Sambung



6. Tampilan ketika Jawaban Salah pada Game Bermain Huruf Sambung



**7. Tampilan ketika Menjawab Salah 3 Kali pada Game Bermain Huruf Sambung**



**8. Tampilan Jawaban Benar pada Game Bermain Huruf Sambung Level 3**



**9. Tampilan ketika Jawaban Salah pada Game Bermain Huruf Sambung Level 3**





**10. Tampilan ketika Jawaban 3 Kali Salah pada Game Bermain Huruf Sambung Level 3**



**11. Tampilan ketika Jawaban Benar pada Game Bermain Kosakata Arab**



**12. Tampilan ketika Jawaban Salah pada Game Bermain Kosakata Arab**





GAMBAR PADA SAAT PENGUJIAN





## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Siti Mudrikah, S.PdI .....

Usia : 35 .....

Pendidikan terakhir: ..Sarjana.....

Alamat: ..Mojosongo.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?



Bermain

- Menghafal
- Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?



Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?



Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*



Puzzle Drag and Drop



On Click



Role Playing Game



Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

- Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

- Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☒ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

☒ Keyboard

- Mouse
- Joystick
- Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

- Usia 4-6

☒ Usia 5-7

- Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

- Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Siti Qodriah, S.Ag

Usia : 45 tahun

Pendidikan terakhir: Sarjana

Alamat: Boyolali

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

11. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

- Bermain
- Menghafal
- ☒ • Bermain sambil belajar

12. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

☒ Bagus

- Tidak Bagus

13. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

☒ Ya

- Tidak

14. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

- ☐ Puzzle Drag and Drop
- ☒ On Click
- ☐ Role Playing Game
- ☐ Hide and Shake

15. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

- ☒ Ya
- Tidak

16. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

- ☒ Ya
- Tidak

17. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

- ☐ Menenal Huruf Hijaiyah
- ☒ Bermain Huruf Sambung
- ☐ Bermain Kosakata Arab
- ☐ Bermain Tebak Gambar
- ☐ Hafalan Surat Pendek

18. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

- Keyboard
  - Mouse
  - Joystick
- ☒ Keyboard dan Mouse

19. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

- Usia 4-6
  - Usia 5-7
- ☒ Usia 6-8

20. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

- ☒ Sudah
- Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Yazid Alfani .....

Usia : 30 th .....

Pendidikan terakhir: Sarjana .....

Alamat: Boyolali .....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

• Bermain

☒ Menghafal

• Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

• Bagus

☒ Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

• Ya

☒ Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

☐ Puzzle Drag and Drop

☐ On Click

☒ Role Playing Game

☐ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

- Ya

☒ Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

- Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☒ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

- Keyboard

☒ Mouse

- Joystick

- Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

- Usia 4-6

- Usia 5-7

☒ Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

- Belum



## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Muh. Jamaludin .....

Usia : 40 th .....

Pendidikan terakhir: .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

- Bermain
- Menghafal
- ☒ • Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

☒ • Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

☒ • Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

- ☐ Puzzle Drag and Drop
- ☒ On Click
- ☐ Role Playing Game
- ☐ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☒ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

• Usia 5-7

☒ Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Widoyo .....

Usia : 50 thn .....

Pendidikan terakhir: Sarjana .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

- Bermain
- Menghafal
- ☒ Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

☒ Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

☒ Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

☒ Puzzle Drag and Drop

☐ On Click

☐ Role Playing Game

☐ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☒ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

• Usia 5-7

☒ Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Mujoko .....

Usia : .....

Pendidikan terakhir: .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

• Bermain

☒ Menghafal

• Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

• Bagus

☒ Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

• Ya

☒ Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

☐ Puzzle Drag and Drop

☐ On Click

☐ Role Playing Game

☒ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

- Ya

☒ Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

- Ya

☒ Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☒ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

☒ Keyboard

- Mouse

- Joystick

- Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

- Usia 4-6

☒ Usia 5-7

- Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

- Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Fajar Kurniawan .....

Usia : 26 .....

Pendidikan terakhir: .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?



Bermain

- Menghafal
- Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?



Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?



Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*



Puzzle Drag and Drop



On Click



Role Playing Game



Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☒ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

• Usia 5-7

☒ Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum



## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Catur Eni Rismawati

Usia :

Pendidikan terakhir: .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?



Bermain

- Menghafal
- Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?



Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?



Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*



Puzzle Drag and Drop



On Click



Role Playing Game



Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☐ Bermain Kosakata Arab

☒ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

• Usia 5-7

☒ Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Haryanti Sri Rejeki

Usia : 30 tahun

Pendidikan terakhir: Sarjana

Alamat: Jetis

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

- Bermain
- Menghafal
- ☒ Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

☒ Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

☒ Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

- ☐ Puzzle Drag and Drop
- ☒ On Click
- ☐ Role Playing Game
- ☐ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☒ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

☒ Usia 5-7

• Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum

## KUISIONER PERANCANGAN GAME

Sebelum mengisi kuisisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Hanik Ernawati .....

Usia : 30 thn .....

Pendidikan terakhir: Sarjana .....

Alamat: .....

.....

*Petunjuk : Silakan lingkari pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih. Untuk soal dengan tanda \*, silakan berikan tanda cek pada pilihan jawaban yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih*

1. Bagaimana menurut anda, cara belajar yang sesuai untuk anak usia awal sekolah?

- Bermain
- Menghafal
- ☒ • Bermain sambil belajar

2. Bagaimana menurut anda tentang media game edukasi untuk anak?

☒ Bagus

- Tidak Bagus

3. Apakah menurut anda, game edukasi dapat membantu anak dalam memahami pelajaran?

☒ Ya

- Tidak

4. Game seperti apa yang disukai anak-anak? \*

- ☐ Puzzle Drag and Drop
- ☒ On Click
- ☐ Role Playing Game
- ☐ Hide and Shake

5. Apakah aplikasi huruf hijaiyah ini membantu sistem belajar mengajar jika diterapkan?

☒ Ya

• Tidak

6. Apakah game edukasi bertema huruf hijaiyah cocok untuk dimainkan untuk anak usia awal sekolah dasar?

☒ Ya

• Tidak

7. Bagaimana menurut anda, mengenai materi/isi game yang sesuai untuk tema game ini? \*

☐ Menenal Huruf Hijaiyah

☐ Bermain Huruf Sambung

☒ Bermain Kosakata Arab

☐ Bermain Tebak Gambar

☐ Hafalan Surat Pendek

8. Jenis Kontrol apa yang sesuai untuk sebuah game anak usia awal sekolah?

• Keyboard

• Mouse

• Joystick

☒ Keyboard dan Mouse

9. Berapa rentan usia anak pada kelas awal sekolah dasar?

• Usia 4-6

☒ Usia 5-7

• Usia 6-8

10. Apakah materi tentang pengenalan huruf hijaiyah dan kosakata sudah diberikan?

☒ Sudah

• Belum

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Lintang.....

Usia : 7.tahun.....

Kelas: 1.....

Alamat: Dipan.....

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?



Ya

- Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?



Pernah

- Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

- Sering



Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

- Petualangan



Tebak Kata

- Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?



Gadis berkerudung

- Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?



Ya

- Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?



Keyboard

- Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun
- 6 tahun
- ☒ 7 tahun
- 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- ☒ di laut
- di taman
- di jalan raya

1. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

- ☒ Sudah
- Belom



Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Husna.....

Usia : ..8.tahun.....

Kelas: 1.....

Alamat: Dipan.....

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?

☒ Ya

• Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?

☒ Pernah

• Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

• Sering

☒ Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

• Petualangan

• Tebak Kata

☒ Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?

☒ Gadis berkerudung

• Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?

☒ Ya

• Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

• Keyboard

☒ Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun
- 6 tahun
- 7 tahun

☒ 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- di laut

☒ di taman

- di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

☒ Sudah

- Belum

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Nabila

Usia : ..5.tahun

Kelas: 1

Alamat: Dososari

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?



Ya

- Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?

- Pernah



Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

- Sering
- Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

- Petualangan
- Tebak Kata



Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?



Gadis berkerudung

- Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?

- Ya



Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

- Keyboard



Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun

☒ 6 tahun

- 7 tahun

- 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

☒ di laut

- di taman

- di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

- Sudah

☒ Belum

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Aditya

Usia : 7.tahun

Kelas: 1

Alamat: Dieng

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?

☒ Ya

• Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?

☒ Pernah

• Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

☒ Sering

• Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

☒ Petualangan

• Tebak Kata

• Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?

• Gadis berkerudung

☒ Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?

• Ya

☒ Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

☒ Keyboard

• Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun
- 6 tahun
- ☒ 7 tahun
- 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- di laut
- di taman
- ☒ di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

- Sudah
- ☒ Belum

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Ilham

Usia : 7.tahun

Kelas: 1

Alamat: Kragilan

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?

☒ Ya

• Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?

• Pernah

☒ Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

• Sering

• Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

☒ Petualangan

• Tebak Kata

• Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?

• Gadis berkerudung

☒ Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?

• Ya

☒ Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

• Keyboard

☒ Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun
- 6 tahun
- ☒ 7 tahun
- 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- ☒ di laut
- di taman
- di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

- Sudah
- ☒ Belum



Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Sindi

Usia : 6.tahun

Kelas: 1

Alamat: Metuk

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?

☒ Ya

☐ Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?

☒ Pernah

☐ Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

☐ Sering

☒ Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

☐ Petualangan

☐ Tebak Kata

☒ Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?

☒ Gadis berkerudung

☐ Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?

☒ Ya

☐ Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

☐ Keyboard

☒ Mouse

- Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun

☒ 6 tahun

- 7 tahun

- 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- di laut

☒ di taman

- di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

☒ Sudah

- Belom

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Alifa

Usia : 8.tahun

Kelas: 1

Alamat: Dososari

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?



Ya

- Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?



Pernah

- Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

- Sering



Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

- Petualangan



Tebak Kata

- Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?



Gadis berkerudung

- Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?



Ya

- Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

- Keyboard
- Mouse



Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

- 5 tahun
- 6 tahun
- 7 tahun



8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

- di laut



di taman

- di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?



Sudah

- Belom

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Novi

Usia : 7.tahun

Kelas: 1

Alamat: Boyolali

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?



Ya

- Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?



Pernah

- Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

- Sering



Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

- Petualangan



Tebak Kata

- Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?



Gadis berkerudung

- Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?



Ya

- Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

- Keyboard
- Mouse

☒ Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

• 5 tahun

• 6 tahun

☒ 7 tahun

• 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

☒ di laut

• di taman

• di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

☒ Sudah

• Belum

Sebelum mengisi kuisioner di bawah ini, mohon isi terlebih dahulu data responden dengan jelas. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Nama : Dewi

Usia : 7.tahun

Kelas: 1

Alamat: Sudimoro

*Petunjuk : Silahkan lingkari abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

1. Apakah kamu suka bermain?



Ya

- Tidak

2. Pernahkan kamu bermain pada permainan/game komputer?



Pernah

- Belum pernah

3. Jika pernah, apa kamu sering bermain game komputer?

- Sering



Kadang-kadang

4. Permainan seperti apa yang kamu sukai?

- Petualangan



Tebak Kata

- Tebak Gambar

5. Tokoh seperti apa yang kamu sukai dalam game?



Gadis berkerudung

- Anak laki-laki yang pemberani

6. Apa kamu menyukai tambahan suara pada game?



Ya

- Tidak

7. Kamu lebih suka memainkan game dengan apa?

- Keyboard
- Mouse

☒ Keyboard dan mouse

8. Berapa usia kamu?

• 5 tahun

• 6 tahun

☒ 7 tahun

• 8 tahun

9. Tampilan yang seperti apa yang kamu suka pada game?

☒ di laut

• di taman

• di jalan raya

10. Apakah kamu sudah tahu macam-macam huruf hijaiyah?

☒ Sudah

• Belum



**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Haryanti Sri Rejeki

Jabatan : Wali Kelas 1

No	Pernyataan	SS	S	TS	TT
1	Game edukasi dapat menambah pengetahuan dan melatih kecermatan anak	✓			
2	Game edukasi membantu anak dalam belajar.	✓			
3	Game edukasi merupakan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.	✓			
4	Permainan dalam game edukasi ini sudah cukup lengkap dan menarik.	✓			
5	Anak-anak perlu didampingi orangtua atau guru saat bermain game.	✓			
6	Tampilan dalam game edukasi ini menarik sehingga membuat anak ingin bermain.	✓			
7	Suara/soundeffect pada permainan ini sangat cocok untuk anak-anak.	✓			

No	Pernyataan	SS	S	TS	TT
8	Permainan dalam game edukasi ini sudah sesuai untuk anak SD kelas 1	✓			

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

TT : Tidak tahu

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Aditya dan Adi

Jabatan : 24 dan 3

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	✓		
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Sindi

Jabatan : 8 dan 15

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	✓		
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Lia Nurul

Jabatan : 9 27

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Sound effect pada game cukup menarik,	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Aris dan Budi

Jabatan : 28 dan 11

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	✓		
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Lina dan Azizah

Jabatan : 12 dan 29

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.		✓	
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Husna dan Safira

Jabatan : 19 dan 7

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	✓		
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		



**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Ayu dan Isra

Jabatan : 10 dan 17

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.		✓	
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.			✓
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Alfat dan Jibril

Jabatan : 6 dan 18

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.	✓		
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISSIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Lintang dan Titik

Jabatan : 22 dan 33

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.	✓		
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.	✓		
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.		✓	
5	Sound effect pada game cukup menarik,	✓		
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		

**KUISIONER**  
**(GAME EDUKASI)**

Nama : Viki dan Rahmadina

Jabatan : 34 dan 30

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1	Tampilan pada permainan sudah menarik.			✓
2	Pengoperasian permainan ini tidak begitu sulit.			✓
3	Perintah permainan jelas dan mudah dimengerti	✓		
4	Tokoh/Karakter pada permainan menarik.		✓	
5	Sound effect pada game cukup menarik,		✓	
6	Keseluruhan game menarik dan menyenangkan untuk dimainkan.	✓		